

# O nieprzetłumaczalności gier komunikacyjnych. Studium przypadku

**ARKADIUSZ JABŁOŃSKI**

*Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu*

## **Abstract**

Communication games and (un)translatability. A case study

*Translation/interpretation processes go beyond the level of individual lexical (word) units. The concept of translatability/interpretability may also be applied to the more sophisticated text elements, defined in this paper as schemes of perceiving reality, available and expected by the originator and the addressee of a message. They may be effectively interpreted in terms of communication games. The paper contains a case study of the (un)translatability of a Polish example text into a non-Polish (Japanese) reality, with reference to communication games.*

**KEYWORDS:** *communication games, (un)translatability, Polish, Japanese*

## **1. O grach komunikacyjnych**

Gry komunikacyjne (GK) w ujęciu proponowanym w niniejszej pracy to złożone całości wymagające przewidywalnej, także odbiegającej od ich semantyki,

interpretacji. W GK następuje kodowanie pewnych elementów przez nadawcę i ich odkodowanie przez odbiorcę przy obustronnym, dobrowolnym przestrzeganiu określonych zasad. GK nie nosą same w sobie istotnej wartości poznawczej, wykraczając zarazem poza poziom poszczególnych jednostek słownikowych tekstu. Istnieją przekazy, których funkcjonowanie zasada się właściwie wyłącza na interpretacji GK.

Efektywne badanie przekazu jest możliwe w modelach komunikacji, w jakich aktowi generowania komunikatu towarzyszy nieodzownie poprzedzająca go projekcja skutków i ocena sensowności nadania przekazu oraz następujące po akcie komunikacji jego długofalowe skutki (Yngve, 1975). Według Ludwiga Wittgensteina (1972, s. 20–21) GK to gatunki aktywności językowej, co z góry narzuca ich stosowanie w sposób świadomy i podlegający zasadom. Zasady takie John Austin (1962, s. 14 i nast.) podaje jako warunki realizacji procedur (działań według istniejących schematów).

Co prawda ani strategie komunikacyjne (w ujęciu Yngve, ale także i wielu innych badaczy, cytowania prac których świadomie tu zaniechano), ani gry językowe, ani też procedury nie reprezentują gier w sensie ścisłym. W rzeczywistej komunikacji strategie mogą podlegać stałym, acz kontrolowanym zmianom, co potwierdza Eric Berne (1999, s. 16–20), wyróżniając poziomy komunikacji z przyjęciem ról Rodzica (normy), Dorosłego (doświadczenie i racjonalne planowanie) oraz Dziecka (kreatywność i swoboda postępowania, także kosztem norm). Mimo to przynajmniej pewne cechy gier uprawniają do wiązania ich z GK. Oto wyróżniane przez Caillois (1997, s. 20 i nast.): dobrowolność, wyodrębnienie, niepewność, bezproduktywność, istnienie norm i bazowanie na fikcji znajdują odbicie w GK w sposób pełny i powtarzalny.

Komunikacja efektywna zakłada dobrowolne (współ)uczestnictwo w grze, z jej elementami nieproduktywnymi lub niebezpośrednio produktywnymi, co wymaga wyodrębnienia ich z rzeczywistości. Niepewność, towarzysząca każdej sytuacji ludzkiej, przeciwstawia się realizacji procedury. Odniesienie do fikcji pozwala wiązać GK z bezproduktywnością (ze względu głównie na ich nieinformatywny, a nawet zgoła antyinformatywny charakter).

## 2. Fatyczna wspólnota gry

Tym bardziej GK wiązać wypada z fatycznością, odnoszącą się do dobrowolności uczestnictwa w grze. Pojęcie fatycznej wspólnoty gry wywodzi się z podnoszonej znacznie wcześniej (Malinowski, 1923), a obecnej w modelu utworzonym w drugiej połowie XX wieku (Jakobson, 1960) koncepcji kontroli stanu kanału komunikacyjnego. Sam Jakobson najwyraźniej nie

traktował jej zbyt poważnie, poświęcając jej ledwie kilka zdań w cytowanym źródle (tamże). Jednak zdolność i dążenie do kontroli stanu kanału komunikacyjnego odnoszą się do zaawansowanych właściwości przekazu, dotyczących (wcale nie automatycznej i oczywistej) zdolności i gotowości odbiorcy do interpretacji wydzielonych jego fragmentów w kategoriach zamierzonych przez nadawcę. Aktywność taka nie dotyczy wyłącznie semantycznego poziomu przekazu, wymagając obustronnego wysiłku formułacyjnego i interpretacyjnego.

### 3. (Nie)przetłumaczalność

Przetłumaczalność to zjawisko stopniowalne. Liczne, uchwytnie niekiedy jedynie dla tłumacza, różnice między (kon)tekstem źródłowym a docelowym ograniczają znacznie możliwość osiągnięcia homeostazy tekstu, tj. zachowania cech oryginalnego tekstu źródłowego po stronie docelowej (Jabłoński, 2013).

Skomplikowanie przekazu językowego ujawnia się już przy porównaniu modeli komunikacyjnych. Wprowadzenie tłumacza do modeli komunikacji zwiększa bowiem, wraz ze wzrostem liczby składników modelu, liczbę punktów generowania niepożądanego szumu.

W modelu de Saussure'a (1991, s. 38–39) przeciwstawiono sobie binarnie procesy fonacji i audycji. W trójkącie semantycznym (Ogden, Richards, 1923) pojawiają się trzy elementy: znak, myśl oraz desygnat, a w modelu Jakobsona (1960) aktywność komunikacyjna (w tym: tłumaczeniowa) wymaga uwzględnienia sześciu poziomów. Rosnąca liczba poziomów odniesienia przekazu źródłowego i docelowego wpływa na skomplikowanie obiegu komunikacyjnego, uniemożliwiając niekiedy odbiorcy docelowemu interpretację przekazu źródłowego. W takim wypadku także tłumacz (tłumaczenie) rozpoznany może zostać jako element nadmiarowy.

### 4. Analizowany tekst

Do analizy wybrano tekst Magdy Czapińskiej „Zamiast” (tu w wersji: Tekstowo, 2013), pochodzący z końcowego okresu istnienia Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej. Utwór był wtedy bardzo popularny w postaci śpiewanej w wykonaniu Edyty Geppert. Można zaryzykować twierdzenie, że pomimo prostoty, a być może nawet kwestionowalnej wartości poetyckiej tekstu, był to swoisty hymn, odzwierciedlający nastroje czasu. Stanowi on przy tym właściwie w całości przykład bardzo zaawansowanej GK. Brak interpretacji tekstu

w kategoriach takiej gry pozwala także na jego odczytanie, jednak znacznie zubożone.

Co ciekawe, w Rzeczypospolitej Polskiej tekst pozostaje współcześnie właściwie nieznaną. Fakt ten nie dyskwalifikuje go jako obiektu analizy, a służy tym bardziej potwierdzeniu nieprzetłumaczalności GK. Ze względu na specjalizację autora, tekst zanalizowano niżej w kontekście jego potencjalnego tłumaczenia na język japoński. Aby zaoszczędzić czytelnikowi meandrów czysto japonistycznych dylematów tłumaczeniowych, w analizie nie skupiano się na poszukiwaniu potencjalnych docelowych odpowiedników japońskich elementów tekstu źródłowego, poprzestając na wskazaniu poziomów nieprzetłumaczalności.

Obok kontekstu semantycznego dla interpretacji GK istotne są: kontekst historyczny, artystyczny oraz ludyczny. Jedynie odpowiedni kontekst fatyczny umożliwia aktywny udział odbiorcy w GK.

#### **4.1. Kontekst semantyczny**

Semantyczna zawartość tekstu pozwala rozpoznać jednostronną komunikację między narratorem: istotą zależną i bezsilną a tytułowanym inicjalnym kapitałikiem Bogiem: wszechmogącym demiurgiem. To od Boga zależy los narratora, prowadzącego przegrane, stracone, pozbawione nadziei życie „zamiast”. Być może to kara za domniemane grzechy, na pewno jednak nie doświadczenie budujące. Życie takie to niekończąca się udręka.

#### **4.2. Kontekst historyczny**

Tekst powstaje w schyłkowym okresie PRL – w latach 80. XX wieku. W kraju panuje marazm po pacyfikacji ruchu NSZZ „Solidarność” w wyniku wprowadzenia stanu wojennego (13.12.1981–22.07.1983). Trwa kryzys gospodarczy, mimo akcentowanej werbalnie reformy. Na rynku brak podstawowych towarów, czego nie rozwiązuje system kartkowy. Poczucie niesprawiedliwości potęguje przekonanie o zacofaniu wobec „Zachodu” – świata za „żelazną kurtyną”. Inny utwór, wykonywany przez grupę Tilt, dostępny w wielu wersjach elektronicznych i znany być może współczesnemu odbiorcy z jednej z kampanii wyborczych, opisuje ten stan rzeczy następująco:

Ciemny tłum kłębił się i wyciągał ręce  
Wciąż było mało i ciągle chciał więcej

I wciąż nie starczało i ciągle było brak  
Ciągle bolało, że ciągle jest tak. (Tekstowo, 2013a)

### 4.3. Kontekst artystyczny

Kontekst artystyczny wymaga odniesienia do nurtu „piosenki aktorskiej”, popularnego w tamtym okresie. Nie sposób pominąć tu czynnika państwowej cenzury, która w sferze tekstów poetyckich (postrzeganych jako adresowane do bardziej wymagającej grupy odbiorców niż adresaci przekazów propagandowych, widziani jako masa ludu pracującego) dopuszczała dużą swobodę wyrazu. Można uznawać takie nastawienie cenzorów za dowód ich „przechytrzenia” przez autorów tekstów, ale i wręcz przeciwnie – jako wyraz świadomego dążenia przez władze do skanalizowania powszechnie podzielanych obaw. Wątpliwości nie ulega przy tym snobistyczna elitarność tekstów wzmiankowanego nurtu. Artysta, zgodnie z tradycją romantyczną, funkcjonował w roli swoistego medium, kontaktując odbiorcę z bytem wyższym.

### 4.4. Kontekst ludyczny

Odczytanie gier, jako bezproduktywnych i wymagających dobrowolnego poświęcenia znacznego wysiłku w interpretację tekstu, następuje na wysokim (być może: najwyższym) poziomie interpretacyjnym. Zaniechanie takiego kroku oddała prawdopodobieństwo osiągnięcia przez tekst efektu komunikacyjnego.

W warstwie ludycznej zwraca uwagę manipulacyjna gra narratora z Bogiem. Cechy semantyczne tekstu umożliwiające jego interpretację jako modlitwy (por. początkową inwokację), ulegają przesunięciu na plan dalszy, w zestawieniu z jawnie niepokornym charakterem całości.

Obok osadzenia poetyki utworu w nurcie „wadzenia się z Bogiem”, obecnym od dawna w europejskiej tradycji literackiej (Stary Testament, Kochanowski, Mickiewicz, Goethe etc.), dostrzec trzeba świadome naruszenie w jego treści reguł konstruktywnej komunikacji. Wyrażna pozostaje roszczeniowa wobec nominalnego odbiorcy natura licznych fragmentów. Można postrzegać i taki zabieg jako grę z cenzurą. Autor tekstu kierować mógłby ku Bogu (nieobecnemu w paradygmacie oficjalnego opisu rzeczywistości PRL) zastrzeżenia adresowane do podmiotów odpowiedzialnych za zarządzanie krajem. Niezależnie od interpretacji, wyraźny pozostaje motyw „paradoksu heglowskiego”: żadne z możliwych wyjść nie jest pożądane. Pozostaje „gra” o zmianę tego stanu rzeczy.

#### 4.5. Kontekst fatyczny

Nie każda źródłowa aktywność komunikacyjna nadaje się do replikacji w kontekście docelowym. W szczególności podatne na przetłumaczalność ograniczoną pozostają GK. Aktywność tłumacza polega na fatycznym zapewnieniu gotowości uczestnictwa stron w komunikacji. Może ona sprowadzić się również do stwierdzenia nieprzetłumaczalności.

#### 5. Analiza tekstu

Fragmentom tekstu w lewej kolumnie tabeli towarzyszy ich interpretacja w kolumnie prawej. Kursywą oznaczono nieprzetłumaczalne na dowolny właściwie kontekst docelowy wątki GK.

Ty, Panie tyle czasu masz,  
Mieszkanie w chmurach i błękanie,  
A ja na głowie mnóstwo spraw  
I na to wszystko jedno życie.  
A skoro wszystko lepiej wiesz,  
Bo patrzysz na nas z lotu ptaka,  
To powiedz, czemu tak mi jest,  
Że czasem tylko sięść i płakać?

Ja się nie skarżę na swój los,  
Potulna jestem jak baranek  
I tylko mam nadzieję, że...  
Że chyba wiesz, co robisz, Panie.  
Ile mam grzechów, któż to wie?  
A do liczenia nie mam głowy,  
Wszystkie darujesz mi i tak,  
Nie jesteś przecież drobiazgowy.  
Lecz czemu mnie do rajy bram,  
Prowadzisz drogą taką krętą?  
I czemu wciąż doświadczasz tak,  
Jak gdybyś chciał uczynić świętą?

SEMANTYKA: oddalenie istoty boskiej od podmiotu lirycznego

GRA (manipulacja): *ty masz, ja nie mam*

GRA (manipulacja): *skoro lepiej wiesz, to...* (technika argumentowania logicznego, dopuszczalna w kontekście japońskim wyłącznie w odniesieniu do własnych działań, tu: erystyczne przyparcie przeciwnika do muru)

GRA (manipulacja): *nie skarżę się, ale...*

GRA (manipulacja): *uważaj, co robisz!*

GRA (manipulacja): odbiorca *nie dba o szczegóły*, podmiot liryczny *nie ma głowy do drobiazgów*

GRA (manipulacja): *i tak mi darujesz – co mi zrobisz!*

kontekst ARTYSTYCZNY/HISTORYCZNY: lament

GRA (manipulacja): *dla czego mi to robisz (dla czego ty zawsze taki jesteś)?*

Nie chcę się skarżyć na swój los, Nie proszę więcej, niż dać możesz, I ciągle mam nadzieję, że... Że chyba wiesz, co robisz, Boże.	GRA (manipulacja): <i>nie skarżę się, ale...</i> GRA (manipulacja): <i>możesz dać (a nie dajesz!)</i> GRA (manipulacja): <i>uwważaj, co robisz!</i>
To życie minie jak zły sen, Jak tragifarsa, komediodramat, A gdy się zbudzę westchnę, cóż, To wszystko było chyba... zamiast. Lecz póki co w zamęcie trwam, Liczę na palcach lata szare I tylko czasem przemknę myśl, Przecież nie jestem tu za karę. Dziś czuję się jak mrówka, Gdy czyjs but trątuje jej mrowisko. Czemu mi dałeś wiarę w cud, A potem odebrałeś wszystko?	kontekst SEMANTYCZNY: świat dotykalny jest tymczasowy, nieistotny  kontekst SEMANTYCZNY: szarość, brak nadziei  kontekst SEMANTYCZNY: iskierka nadziei kontekst HISTORYCZNY: dla współczesnego odbiorcy raczej hermetyczny
Nie chcę się skarżyć na swój los, Choć wiem, jak będzie jutro rano, Tyle powiedzieć chciałam Ci Zamiast... pacierza na dobranoc.	SEMANTYKA: brak manipulacji  SEMANTYKA (ale i, po części manipulacyjne, rozwinęcie GRY): <i>cały czas się modłę</i>

Kontekst semantyczny można wyjaśnić, także poprzez metatekst, pod warunkiem że odbiorca docelowy zechce do takowego dotrzeć. Jednak, mimo że właściwie żadna z poszczególnych jednostek tekstu źródłowego nie rodzi problemów z oddaniem jej w kontekście docelowym, kontekst metafizyczny i religijny przekazu pozostaje w warunkach japońskich całkowicie niezrozumiały, nie ze względu na odmienną religii, ale wobec całkowitej nieobecności tego wątku we współczesnej japońskiej tradycji lirycznej.

Kontekst historyczny i artystyczny można przynajmniej częściowo wyjaśnić przy wykorzystaniu metatekstu, również przy zaangażowaniu odbiorcy w aktywną interpretację tekstu. Na kontekst artystyczny odbioru tekstu wpływa odmienna tradycja liryki zaangażowanej w Japonii. Kontekst ludyczny wyklucza z kolei metatekst, przy nadzwyczajnej trudności wyjaśnienia odniesień GK, nakładających się na pozostałe konteksty. Nieczytelny, właściwie niezależnie od wysiłków tłumacza, pozostanie w środowisku docelowym wątek „władzenia się z Bogiem”.

W perspektywie fatycznej kontekst ludyczny tekstu opiera się tłumaczeniu. Nie oznacza to, że nie jest absolutnie możliwe oddanie w tłumaczeniu

(na przykład: filologicznym) fragmentów lub nawet całości tekstu. Co więcej, postulować można stworzenie nawet kilku tekstów docelowych, które w różnym stopniu mogłyby uwydatniać lub pomijać cechy tekstu źródłowego na rozmaitych poziomach jego interpretacji. Trudno jednak wskazać kontekst fatyczny, w jakim tekst po stronie docelowej (nie tylko: japońskiej) przekładu mógłby funkcjonować w sposób umożliwiający osiągnięcie projektowanego pierwotnie efektu komunikacyjnego tekstu źródłowego.

## 6. Wnioski wstępne

(Nie)przetłumaczalność tekstu przykładowego można rozpatrywać nie tylko w kontekście komunikacji wielokulturowej. Znajomość języka nie stanowi przecież jedyne wymogu rozstrzygającego o zdolności interpretacji warstwy ludycznej tekstu. Któż bowiem, po niecałych trzydziestu latach od powstania tekstu, potrafi prawidłowo zinterpretować go w środowisku polskim?

Aktywność fatyczna tłumacza napotyka zatem na bariery. Nie sposób wykluczyć sytuacji, gdy tłumacz zaniecha przekładu, wobec nikłych szans na podjęcie przez odbiorcę wysiłku interpretacji tekstu (niezdolności lub odmowy uczestnictwa odbiorcy w określonej GK).

## 7. Kontekst szerszy

Fatyczna aktywność tłumaczeniowa to rozwiązywanie potencjalnych problemów. Nie wyklucza to zastosowania technik odmiennych niż tłumaczenie:

Można się [...] zastanawiać, czy odpowiednio skonstruowany mózg elektronowy mógłby dokonać doskonałego przekładu *Pana Tadeusza* na język bantu, ale sądzę, że słuszniej byłoby pomyśleć, czy powierzenie owej maszynie tej czynności ma w ogóle sens, i czy ludzie porozumiewający się owym językiem, jeśli naprawdę nie mogą obyć się bez znajomości *Pana Tadeusza*, nie powinni, podobnie jak to czynimy sami, gdy chcemy naprawdę poznać obcą kulturę, po prostu nauczyć się obcego języka (Hertz, 1975, s. 86).

Eliminacja tłumacza i odwołanie się do indywidualnych kompetencji bezpośrednich uczestników aktu komunikacyjnego jawić się może także jako krok efektywny. Nie wyklucza to wystąpienia w rzeczywistej komunikacji nieporozumień interpretacyjnych.

Nie wszystkie teksty są przetłumaczalne. Teksty nieprzetłumaczalne istnieją – i zwykle nie są tłumaczone. Ten stosunkowo trywialny fakt skonstatowa-

no wyżej w odniesieniu do tekstu przykładowego poprzez wskazanie braku kontekstu komunikacyjnego, w jakim wyobrażalne byłoby nawiązanie fatycznego porozumienia między nadawcą tekstu źródłowego (polskiego) a hipotetycznym odbiorcą tekstu docelowego (japońskiego). Założenie przetłumaczalności *in abstracto* – praktyka jakże często domyślnie stosowana w opracowaniach odnoszących się w sposób raczej niefrasobliwy do zjawiska nieprzetłumaczalności (por. Pieńkos, 2003, s. 181–191; Lipiński, 2004, s. 36–59) – jawić się zatem musi jako nieracjonalne. Interpretacja tekstu w terminach GK wymaga uwzględnienia jego złożonych, a przy tym ukrytych wewnętrznych i zewnętrznych powiązań, co wymaga wysiłku nawet w nominalnie homogenicznym środowisku komunikacyjnym, w środowisku heterogenicznym zaś może stanowić barierę nie do pokonania. Już choćby z tego powodu nie każdy (i nie z każdym) może (i chce) grać w każdą GK.

## LITERATURA

- Austin, J. L. (1962). *How to do Things with Words*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Berne, E. (1999). *W co grają ludzie* (tłum. P. Izdebski). Warszawa: PWN.
- Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Volumen.
- Hertz, P. (1975). O tłumaczu. W: S. Pollak (red.), *Przekład artystyczny. O sztuce tłumaczenia. Księga druga* (s. 85–98). Wrocław – Warszawa – Kraków – Gdańsk: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Hymes, D. (1974). *Foundations In Sociolinguistics. An Ethnographic Approach*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Jabłoński, A. (2013). *Homeostaza tekstu. Tłumaczenie i komunikacja międzykulturowa w perspektywie polsko-japońskiej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Jakobson, R. (1960). Linguistics and Poetics. W: T. A. Sebeok (red.), *Style in Language* (s. 350–377). Boston: MIT Press.
- Lipiński, K. (2004). *Mity przekładoznawstwa*. Kraków: Egis.
- Malinowski, B. (1923). The problem of meaning in primitive languages. W: C. Ogden, I. Richards, *The Meaning of Meaning* (s. 146–152). London: Routledge and Kegan Paul.
- Ogden, C. K., Richards, I. A. (1923). *The Meaning of Meaning*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Pieńkos, J. (2003). *Podstawy przekładoznawstwa*. Kraków: Zakamycze.
- Saussure de, F. (1991). *Kurs językoznawstwa ogólnego* (tłum. K. Kasprzyk). Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Wittgenstein, L. (1972). *Dociekania filozoficzne* (tłum. B. Wolniewicz). Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Yngve, V. H. (1975). Human Linguistics and Face-to-Face Interaction. W: A. Kendon, R. M. Harris, M. R. Key (red.), *Organization of Behavior in Face-to-Face Interaction* (s. 47–62). The Hague – Paris: Mouton Publishers.

## ŹRÓDŁA PRZYKŁADÓW

Tekstowo (2013). *Zamiast* (tekst utworu z lat 80. XX w.)

[http://www.tekstowo.pl/piosenka,edyta\\_geppert,zamiast.html](http://www.tekstowo.pl/piosenka,edyta_geppert,zamiast.html). Data dostępu: 28.10.2013.

Tekstowo (2013a). *Jeszcze będzie przepięknie* (tekst utworu z lat 80. lub 90. XX w.)

[http://www.tekstowo.pl/piosenka,tilt,jeszcze\\_będzie\\_przepięknie.html](http://www.tekstowo.pl/piosenka,tilt,jeszcze_będzie_przepięknie.html). Data dostępu: 28.10.2013.

**prof. UAM dr hab. Arkadiusz Jabłoński**, adiunkt w Zakładzie Japonistyki, Katedra Orientalistyki, Wydział Neofilologii, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, [yaboo@amu.edu.pl](mailto:yaboo@amu.edu.pl)

### **O nieprzetłumaczalności gier komunikacyjnych Studium przypadku**

#### **Abstrakt**

*Procesy tłumaczenia wykraczają poza poziom poszczególnych jednostek słownikowych lub wyrazowych. Przetłumaczalność dotyczy także jednostek bardziej złożonych, definiowanych tu jako schematy postrzegania rzeczywistości, dostępne oraz oczekiwane przez nadawcę i odbiorcę przekazu. Schematy te można efektywnie interpretować w kategoriach gier komunikacyjnych. W artykule zostaną przedstawione dane dotyczące przypadku (nie)przetłumaczalności konkretnego tekstu polskiego na realia niepolские (japońskie) w odniesieniu do gier komunikacyjnych.*

**SŁOWA KLUCZOWE:** gry komunikacyjne, (nie)przetłumaczalność, język polski, język japoński